E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 47-55
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2026

Peningkatan Keaktifan dan Partisipasi Siswa melalui Strategi Active and Participatory Learning Berbasis Game Based Learning pada Pembelajaran Kebugaran Jasmani PJOK Kelas VII SMP

Gemilang Fajri Unorianto[1], Rajip Mustafillah Rusdiyanto[2], Rafi Anggayuh Salman[3]

[1,2]Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang
[3]Pendidikan Olahraga Universitas Insan Budi Utomo
e-mail: gemilang.fajri.2531617@students.um.ac.id,
rajip.mustafillah.fik@um.ac.id
rafiangga123@gmail.com[3]

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menuntut keterlibatan aktif siswa secara fisik, kognitif, dan sosial. Namun, dalam praktiknya masih ditemukan rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa akibat pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa melalui penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning pada materi kebugaran jasmani pembelajaran PJOK kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek penelitian siswa kelas VII SMPN 1 Pakisaji Kabupaten Malang yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar duration recording dan rubrik partisipasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dari siklus I ke siklus II. Partisipasi aktif siswa meningkat dari 17,5% menjadi 56,25%, sedangkan aktivitas pasif siswa menurun dari 18,75% menjadi 2,5%. Respons positif siswa terhadap pembelajaran juga meningkat dari 35,71% menjadi 71,43%. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa serta menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci: *Active and Participatory Learning; Game Based Learning; keaktifan siswa*

Abstract

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning requires students' active involvement in physical, cognitive, and social aspects. However, classroom practices still indicate low levels of student activity and participation due to teacher-centered learning approaches that provide limited interactive learning experiences. This study aimed to improve students' activity and participation through the implementation of an Active and Participatory Learning strategy based on Game Based Learning in physical fitness learning for seventh-grade junior high school students. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and McTaggart model consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The study was conducted in two cycles involving 32 seventh-grade students at SMPN 1 Pakisaji, Malang Regency. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The research instruments included a duration recording sheet and a student participation rubric. The results showed an improvement in student engagement from cycle I to cycle II. Students' active participation increased from 17.5% to 56.25%, while passive activities decreased from 18.75% to 2.5%. Students' positive responses toward learning also increased from 35.71% to 71.43%. Therefore, the implementation of an Active and Participatory Learning strategy based on Game Based Learning can improve students' activity and participation and create a more active, enjoyable, and student-centered physical education learning environment.

Keywords: *Active and Participatory Learning; Game Based Learning; student participation*

LATAR BELAKANG

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional yang berperan dalam mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek psikomotor, kognitif, dan afektif (Mustafa, 2020). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran PJOK diarahkan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning), kontekstual, serta memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi penting khususnya bagi siswa kelas VII SMP yang berada pada fase transisi perkembangan fisik, sosial, dan emosional. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK tidak hanya berorientasi pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga perlu mendorong keterlibatan siswa melalui aktivitas fisik, interaksi sosial, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah dalam situasi pembelajaran.

Keaktifan dan partisipasi siswa menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran PJOK. Keaktifan siswa berkaitan dengan keterlibatan secara langsung dalam aktivitas pembelajaran, seperti melakukan gerakan, mencoba berbagai aktivitas, memberikan respons, serta mengikuti instruksi pembelajaran secara antusias. Sementara itu, partisipasi siswa lebih menekankan pada keterlibatan dalam interaksi

sosial pembelajaran, seperti bekerja sama, berdiskusi, berkomunikasi, dan berkontribusi dalam kegiatan kelompok. Kedua aspek tersebut memiliki peran penting karena karakteristik pembelajaran PJOK menuntut keterlibatan siswa secara fisik maupun sosial agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, pada praktiknya masih ditemukan berbagai permasalahan terkait rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sebagai sumber utama informasi menyebabkan siswa cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa memiliki kesempatan yang cukup untuk mengeksplorasi, berinisiatif, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, menurunnya motivasi belajar, serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran PJOK (Rukanah et al., 2025). Permasalahan ini menjadi semakin penting untuk diperhatikan pada materi kebugaran jasmani, karena materi tersebut membutuhkan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas fisik yang berulang, kerja sama, dan pengalaman belajar secara langsung.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK yang masih menggunakan pendekatan konvensional cenderung membuat siswa lebih banyak menerima instruksi dibandingkan berperan sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Pola pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman interaktif dapat berdampak pada rendahnya motivasi, keterlibatan emosional, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui strategi Active and *Participatory Learning* berbasis *Game Based Learning*. *Strategi Active* and *Participatory Learning* menekankan keterlibatan peserta didik secara langsung melalui aktivitas, interaksi, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Sementara itu, Game Based Learning memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menantang, dan interaktif. Penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena aktivitas pembelajaran dirancang lebih menyenangkan, kompetitif secara positif, dan mendorong kerja sama antarsiswa (Fauziah et al., 2025). Selain itu, penggunaan aktivitas berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari kondisi awal menuju kondisi setelah penerapan pembelajaran (Syahada & Sundi, 2024).

Implementasi Game Based Learning dalam pembelajaran PJOK tidak hanya berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kemampuan bekerja sama, komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah. Melalui pengalaman belajar langsung (learning by doing), siswa memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sekaligus membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Prasetyo et al., 2025). Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan Game Based Learning dalam pembelajaran PJOK, sebagian besar kajian masih berfokus pada peningkatan

motivasi belajar, hasil belajar, atau keterampilan motorik siswa. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa pada materi kebugaran jasmani, khususnya pada jenjang kelas VII SMP, masih perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning dipandang sebagai salah satu pendekatan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran PJOK yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning dalam meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa pada materi kebugaran jasmani pembelajaran PJOK kelas VII SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan penelitian reflektif yang dilakukan secara sistematis dan berulang dalam bentuk siklus untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini digunakan untuk mengatasi permasalahan nyata dalam pembelajaran PJOK, khususnya rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Desain penelitian mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning pada materi kebugaran jasmani, observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, serta refleksi untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Pakisaji Kabupaten Malang yang berjumlah 32 siswa pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan subjek penelitian menggunakan teknik total sampling karena seluruh siswa dalam kelas tersebut dilibatkan dalam proses penelitian. Objek penelitian adalah keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran PJOK melalui penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen observasi yang digunakan meliputi lembar duration recording untuk mencatat durasi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran serta rubrik partisipasi untuk menilai kualitas keterlibatan siswa dalam aktivitas individu maupun kelompok. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis Game Based

Learning. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto, catatan kegiatan, dan dokumen pembelajaran selama penelitian berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan menerapkan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning pada pembelajaran kebugaran jasmani PJOK kelas VII SMP. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dari siklus I menuju siklus II.

Hasil Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, proses pembelajaran masih menunjukkan beberapa kendala dalam keterlibatan siswa. Aktivitas pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan manajemen kelas dan instruksi guru, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas fisik masih terbatas. Berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar duration recording, waktu partisipasi aktif siswa hanya mencapai 17,5% dari keseluruhan waktu pembelajaran. Sementara itu, aktivitas pasif seperti menunggu, tidak melakukan aktivitas, atau kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran mencapai 18,75%.

Selain rendahnya keterlibatan fisik, respons afektif siswa terhadap pembelajaran juga masih belum optimal. Sebagian besar siswa menunjukkan respons kurang antusias terhadap pembelajaran, dengan persentase siswa yang belum merasa gembira mencapai 64,29%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Dari sisi pengelolaan pembelajaran, guru masih mengalami kendala dalam mengatur aktivitas siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih melakukan pengulangan instruksi sebanyak tiga kali dan memberikan teguran sebanyak tiga kali selama proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, diperlukan perbaikan tindakan melalui penerapan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk bergerak, bekerja sama, dan berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Tindakan dan Hasil Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan Game Based Learning dengan permainan "Lalu Lintas Aktivitas Fisik Berbasis Musik". Permainan ini dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas gerak, kerja kelompok, aturan permainan, serta penggunaan musik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Media yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi cone, botol bekas, sound, peluit, lakban, dan tali rafia.

Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan instruksi yang lebih sistematis, membentuk kelompok belajar, memberikan variasi aktivitas gerak, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam permainan. Perbaikan tindakan tersebut memberikan dampak terhadap peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Perbandingan hasil observasi antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Perubahan
Siswa aktif bertanya	3 siswa (10,71%)	10 siswa (35,71%)	meningkat 25%
Respons siswa gembira	10 siswa (35,71%)	20 siswa (71,43%)	meningkat 35,72%
Respons siswa tidak gembira	18 siswa (64,29%)	8 siswa (28,57%)	menurun 35,72%
Guru melakukan teguran	3 kejadian	2 kejadian	menurun 1 kejadian
Guru mengulang instruksi	3 kejadian	1 kejadian	menurun 2 kejadian
Manajemen kelas	24 menit (30%)	22 menit (27,5%)	menurun 2,5%
Partisipasi aktif siswa	14 menit (17,5%)	45 menit (56,25%)	meningkat 38,75%
Aktivitas pasif siswa	15 menit (18,75%)	2 menit (2,5%)	menurun 16,25%

Berdasarkan tabel tersebut, penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Durasi partisipasi aktif siswa meningkat dari 14 menit pada siklus I menjadi 45 menit pada siklus II atau meningkat sebesar 38,75%. Selain itu, aktivitas pasif siswa mengalami penurunan dari 15 menit menjadi 2 menit. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan mampu meningkatkan efektivitas penggunaan waktu pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam aktivitas fisik.

Perubahan juga terlihat pada aspek afektif siswa. Jumlah siswa yang menunjukkan respons gembira meningkat dari 10 siswa menjadi 20 siswa, sedangkan siswa yang menunjukkan respons tidak gembira mengalami penurunan dari 18 siswa menjadi 8 siswa. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan hasil refleksi siklus II, tindakan yang diberikan telah mampu memperbaiki permasalahan pada siklus I. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II karena indikator peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa telah tercapai.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani PJOK kelas VII SMP. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya durasi aktivitas fisik siswa,

meningkatnya keterlibatan siswa dalam interaksi pembelajaran, serta meningkatnya respons positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Peningkatan keterlibatan siswa terjadi karena karakteristik Game Based Learning memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Melalui permainan "Lalu Lintas Aktivitas Fisik Berbasis Musik", siswa tidak hanya menerima instruksi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas gerak, bekerja sama dengan kelompok, mengikuti aturan permainan, serta menyelesaikan tantangan yang diberikan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain unsur permainan, penerapan prinsip Active and Participatory Learning juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Strategi ini memberikan ruang kepada siswa untuk berpartisipasi melalui aktivitas kelompok, komunikasi, kerja sama, dan pengambilan keputusan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi menjadi subjek aktif yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Peningkatan respons positif siswa pada siklus II menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan memiliki peran penting dalam membangun motivasi belajar. Unsur permainan, musik, kerja sama, dan variasi aktivitas memberikan stimulus yang mampu meningkatkan perhatian serta minat siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini sejalan dengan konsep motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan memberikan pengalaman positif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Temuan penelitian ini juga mendukung teori konstruktivisme yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa aktif membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran PJOK, pengalaman gerak, interaksi sosial, dan aktivitas pemecahan masalah melalui permainan menjadi faktor penting dalam membangun keterampilan dan keterlibatan siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan interaksi sosial siswa. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan mengintegrasikan unsur Active and Participatory Learning, sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aktivitas permainan, tetapi juga menekankan keterlibatan siswa secara aktif dan kolaboratif selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran PJOK untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Active and Participatory Learning berbasis Game

Based Learning mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa pada pembelajaran kebugaran jasmani PJOK kelas VII SMP. Penerapan strategi tersebut memberikan perubahan positif terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, baik dari aspek aktivitas fisik, interaksi pembelajaran, maupun respons afektif siswa. Peningkatan terlihat dari hasil observasi antara siklus I dan siklus II, yaitu partisipasi aktif siswa mengalami peningkatan dari 17,5% menjadi 56,25%, sedangkan aktivitas pasif siswa mengalami penurunan dari 18,75% menjadi 2,5%. Selain itu, respons positif siswa terhadap pembelajaran meningkat dari 35,71% menjadi 71,43%. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aktivitas permainan yang dikombinasikan dengan prinsip pembelajaran aktif dan partisipatif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Strategi Active and Participatory Learning berbasis Game Based Learning dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran PJOK karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, kerja sama, interaksi sosial, dan aktivitas fisik yang bermakna. Oleh karena itu, strategi ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa seperti kebugaran jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

Fauziah, N. N., Gustiawati, R., & Ernawati, N. (2025). Application of The Game Based Learning Model to Increase Student Learning Participation in PJOK Learning. Jurnal Master Penjas & Olahraga, 6(2), 739–746. https://doi.org/https://doi.org/10.37742/jmpo.v6i2.172

Mustafa, P. S. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual, 4(3), 437–452.

Prasetyo, D. A., Basri, M. H., Mas' odi, M. O., & Weldani, F. (2025). Tren Global dan Prospek Game-Based Learning PJOK : Peningkatan Kompetensi Abad 21 Mendukung SDG 4 , 3 , dan 17 melalui Pendidikan Jasmani. In Internasional Conference on Games Based Learning, 1(Icgbl), 14–25.

Rukanah, Setyawati, R. D., Herlambang, T., & Trisnasari, D. (2025). Penerapan Permainan Edukatif Dengan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran PJOK SMK N 8 Semarang Tahun Pelajaran 2024/2025. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 3(2), 1–10. https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/7095

Syahada, H. A., & Sundi, V. H. (2024). Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model "Game Based Learning" pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan Hany. SEMNASFIP. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23654

Wicaksana, R. Y. E., Setiawan, I., & Sagitarius, A. P. (2025). Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Aktivitas Fisik Pada Mata Pelajaran Pjok Melalui Metode Pembelajaran Yang Inovatif Di Kelas Vi Sdn Jagalan 1 Kota Kediri. URNAL ILMIAH NUSANTARA, 2(3), 281–288. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4459

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes.* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Arufe-Giráldez, V., Sanmiguel-Rodríguez, A., Ramos-Álvarez, O., & Navarro-Patón, R. (2022). Gamification in Physical Education: A systematic review. Education Sciences, 12(8), 515. https://doi.org/10.3390/educsci12080540

Engels, E. S., & Freund, P. A. (2020). Effects of cooperative games on enjoyment in physical education—How to increase positive experiences in students? PLOS ONE, 15(12), e0243608. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0243608

Jabbar, A. I. A., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. Review of Educational Research, 85(4), 740–779. https://doi.org/10.3102/0034654315577210

Quintas, A., Bustamante, J. C., Pradas, F., & Castellar, C. (2020). Psychological effects of gamified didactics with exergames in physical education at primary schools: Results from a natural experiment. Computers & Education, 152, 103874. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103874

Ramdan, D. B. M., Pelana, I. S., Sulaiman, S., Asmawi, M., Tannoubi, A., Dimyati, A., Kurtoğlu, A., Lobo, J., & Gazali, N. (2024). Effect of game-based instructional on learning engagement and game performance of students in physical education. Studia Sportiva, 18(1), 173–185. https://doi.org/10.5817/StS2024-1-14