

PENGARUH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBASIS PERMAINAN TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI 10 LINGE

Alyadi S.^{*1}, Dedy Syahputra², Syah Iskandar³, Muhammad Fathir⁴, Furkan⁵, Sri Wahyuni⁶
^{1,2,4,5,6}Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Aceh, Indonesia
³ Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia, Aceh, Indonesia

* Corresponding Author: alyadi17@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 02 Juni 2026

Revised : 08 Juni 2026

Accepted : 23 Juni 2026

Available online : 25 Juni 2026

Kata Kunci:

pembelajaran berdiferensiasi, berbasis permainan, motivasi belajar, hasil belajar, pendidikan jasmani

Keywords:

differentiated learning, game-based learning, learning motivation, learning outcomes, physical education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Linge. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental melalui rancangan One-Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 28 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian meliputi angket motivasi belajar dan tes hasil belajar keterampilan pendidikan jasmani yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene's Test, serta uji Paired Sample t-test

dengan bantuan SPSS 21 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar meningkat dari 16,18 menjadi 20,46, sedangkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 69,14 menjadi 84,39. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada kedua variabel, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan setelah penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan. Dengan demikian, pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik sekolah dasar serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik.

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of differentiated game-based learning on the motivation and learning outcomes of fourth-grade students in physical education at SD Negeri 10 Linge. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 28 fourth-grade students selected through a total sampling technique. The research instruments included a learning motivation questionnaire and a physical education performance test, both of which were validated and tested for reliability before implementation. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, Levene's homogeneity test, and the Paired Sample t-test with the assistance of SPSS version 21 at a significance level of 0.05. The findings revealed that the mean motivation score increased from 16.18 in the pretest to 20.46 in the posttest, while the mean learning outcome score improved from 69.14 to 84.39. The paired sample t-test indicated a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) for both variables,

demonstrating a statistically significant improvement following the implementation of differentiated game-based learning. These findings suggest that differentiated game-based learning is an effective instructional strategy for enhancing students' learning motivation and physical education achievement by accommodating diverse learning needs and encouraging active participation in the learning process.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Cv Abid Abadi Publisher



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan gerak peserta didik, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap, karakter, kemampuan berpikir, serta kebiasaan hidup aktif dan sehat. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran pendidikan jasmani menjadi fondasi bagi perkembangan fisik, sosial, dan emosional anak karena pada fase ini peserta didik sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong setiap peserta didik untuk terlibat secara aktif sesuai dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sering kali membuat sebagian peserta didik kurang berpartisipasi karena perbedaan kemampuan motorik, minat, dan kecepatan belajar belum memperoleh perhatian yang memadai.

Beragam karakteristik peserta didik di sekolah dasar menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel. Salah satu pendekatan yang banyak mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan proses belajar berdasarkan kesiapan belajar, minat, maupun profil belajar peserta didik sehingga setiap anak memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Dalam pendidikan jasmani, pembelajaran berdiferensiasi tidak hanya diterapkan melalui penyesuaian tingkat kesulitan aktivitas, tetapi juga melalui variasi media, bentuk latihan, serta cara peserta didik menunjukkan hasil belajarnya. Pengalaman guru pendidikan jasmani menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi mampu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan hidup, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif (Razali et al., 2024).

Selain memperhatikan perbedaan individu, pembelajaran pendidikan jasmani juga memerlukan pendekatan yang mampu membangun motivasi belajar peserta didik. Aktivitas berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang dinilai efektif karena sesuai

dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai kegiatan yang menantang, menyenangkan, dan melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga keterampilan gerak, kemampuan berpikir, dan kerja sama dapat berkembang secara bersamaan. Kajian sistematis yang dilakukan oleh Gustian dan Pranata (2025) menunjukkan bahwa pendekatan game-centered secara konsisten memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, partisipasi aktif, serta kualitas pengalaman belajar peserta didik pada pendidikan jasmani sekolah dasar.

Sejumlah penelitian juga memperlihatkan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi turut memengaruhi aspek psikologis peserta didik. Program pendidikan jasmani berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan kebugaran jasmani sekaligus memberikan dampak positif terhadap kesehatan mental anak sekolah dasar (Cocca et al., 2020). Hasil serupa dilaporkan oleh Ihwanto (2021), yang menyatakan bahwa game based learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan bukan sekadar media hiburan, melainkan sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar.

Perkembangan penelitian internasional juga memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Model Teaching Games for Understanding (TGfU), misalnya, terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar yang berasal dari diri peserta didik karena mereka memperoleh kesempatan untuk memahami permainan melalui pengalaman memecahkan masalah dan pengambilan keputusan selama aktivitas berlangsung (Gil-Arias et al., 2020). Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan TGfU secara konsisten menghasilkan peningkatan motivasi intrinsik, rasa percaya diri, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar (Gaspar et al., 2021).

Upaya meningkatkan motivasi belajar juga dapat dilakukan melalui penerapan unsur permainan yang dirancang secara sistematis. Gamifikasi dalam pendidikan jasmani memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui pemberian tantangan, penghargaan, maupun tujuan yang jelas sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Sotos-Martínez et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa senang mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan memiliki hubungan erat dengan meningkatnya partisipasi peserta didik dalam setiap aktivitas belajar.

Di Indonesia, penelitian mengenai pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani juga menunjukkan hasil yang sejalan. Wiyarko dan Adhi (2025) melaporkan bahwa pendekatan game based learning mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang dirancang melalui berbagai bentuk permainan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Hasil tersebut memperkuat pandangan bahwa strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar akan memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Meskipun demikian, pembelajaran berbasis permainan belum sepenuhnya memperhatikan perbedaan kemampuan setiap peserta didik. Pada praktiknya masih dijumpai peserta didik yang kurang percaya diri mengikuti aktivitas karena tingkat kesulitan permainan belum disesuaikan dengan kemampuan individu. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi sering kali merasa kurang memperoleh tantangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan akan lebih efektif apabila dipadukan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi sehingga seluruh peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang sesuai dengan tingkat kesiapan masing-masing. Pengembangan model pembelajaran berdiferensiasi melalui Sport Education Model pada permainan invasi yang dilakukan oleh Saputri et al. (2026) menunjukkan bahwa integrasi kedua pendekatan tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Sekolah Dasar Negeri 10 Linge memiliki karakteristik peserta didik yang beragam, baik dari sisi kemampuan gerak, motivasi belajar, maupun pengalaman mengikuti aktivitas olahraga. Selama proses pembelajaran pendidikan jasmani masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif mengikuti kegiatan, mudah kehilangan minat ketika aktivitas dianggap terlalu sulit, serta menunjukkan hasil belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik tanpa mengurangi kesempatan mereka untuk belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan dipandang memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut karena menggabungkan penyesuaian pembelajaran dengan aktivitas bermain yang dekat dengan kehidupan anak.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan karena mengintegrasikan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dengan aktivitas berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada sekolah dasar, kemudian menguji pengaruhnya terhadap dua aspek penting, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas efektivitas pembelajaran berbasis permainan atau pembelajaran berdiferensiasi secara terpisah. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas perpaduan kedua pendekatan tersebut sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Selain memperkaya kajian ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) karena peneliti tidak melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh. Rancangan yang digunakan adalah **One-Group Pretest-Posttest Design**, yaitu memberikan tes awal (*pretest*), perlakuan berupa pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan, kemudian diakhiri dengan tes akhir (*posttest*). Rancangan ini dipilih untuk mengetahui perubahan motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan selama proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 10 Linge pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 28 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil, penelitian menggunakan teknik **sampling jenuh (total sampling)** sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas 28 peserta didik dengan karakteristik usia berkisar 9–10 tahun yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dan memenuhi kehadiran selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas dua jenis. Pertama, angket motivasi belajar pendidikan jasmani yang disusun menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Angket memuat indikator ketertarikan mengikuti pembelajaran, keaktifan, rasa percaya diri, ketekunan, dan semangat menyelesaikan aktivitas pembelajaran. Kedua, instrumen hasil belajar berupa tes keterampilan praktik yang disesuaikan dengan materi pembelajaran pendidikan jasmani kelas IV. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik unjuk kerja yang meliputi ketepatan gerak, koordinasi,

penguasaan teknik, dan penyelesaian tugas gerak. Seluruh instrumen disusun berdasarkan capaian pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada jenjang sekolah dasar.

Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu melalui uji validitas isi (*content validity*) oleh tiga ahli yang terdiri atas dosen pendidikan jasmani dan guru PJOK berpengalaman. Penilaian dilakukan terhadap kesesuaian indikator, kejelasan butir, dan keterwakilan konstruk yang diukur. Selanjutnya dilakukan uji validitas empiris menggunakan korelasi **Product Moment Pearson**. Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi lebih besar daripada nilai r tabel pada taraf signifikansi 0,05. Uji reliabilitas angket motivasi dianalisis menggunakan koefisien **Cronbach's Alpha**, sedangkan instrumen hasil belajar dianalisis menggunakan reliabilitas antarpemilai (*inter-rater reliability*). Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai koefisien reliabilitas $\geq 0,70$.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengukur motivasi dan hasil belajar awal peserta didik. Selanjutnya peserta didik mengikuti pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan selama delapan kali pertemuan. Guru menyesuaikan bentuk aktivitas, tingkat kesulitan permainan, serta variasi tugas belajar berdasarkan kemampuan dan kebutuhan peserta didik sehingga seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar secara optimal. Setelah seluruh perlakuan selesai, dilakukan *posttest* menggunakan instrumen yang sama.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan SPSS versi 21. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, simpangan baku, nilai minimum, dan maksimum. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test. Pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Seluruh pengujian statistik menggunakan taraf signifikansi 0,05. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan sebagai dasar dalam menjelaskan pengaruh pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan terhadap motivasi dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Linge.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskriptif Motivasi Belajar

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai perubahan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata motivasi belajar setelah peserta didik memperoleh perlakuan. Nilai rata-rata meningkat dari 16,18 pada saat *pretest* menjadi 20,46 pada saat *posttest*. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada nilai maksimum, sedangkan simpangan baku menunjukkan bahwa variasi skor peserta didik relatif stabil.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Motivasi	28	12	21	16.18	2.41
Post-test Motivasi	28	16	25	20.46	2.18

Sumber: Data Hasil penelitian 2026

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar sebesar **4,28 poin** setelah diterapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif berpartisipasi, dan memiliki keinginan yang lebih tinggi untuk menyelesaikan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Deskriptif Hasil Belajar

Selain motivasi belajar, penelitian ini juga mengukur hasil belajar peserta didik melalui tes keterampilan praktik pendidikan jasmani. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Hasil Belajar	28	58	82	69.14	6.52
Post-test Hasil Belajar	28	72	95	84.39	5.73

Sumber: Data Hasil penelitian 2026

Data pada Tabel 2 memperlihatkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 15,25 poin setelah penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan. Nilai minimum dan maksimum juga mengalami peningkatan yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan.

Deskriptif Motivasi Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin

Analisis selanjutnya dilakukan untuk mengetahui gambaran motivasi belajar berdasarkan jenis kelamin setelah perlakuan diberikan.

Tabel 3. Deskriptif Motivasi Belajar Berdasarkan Jenis Kelamin

Statistik	Laki-laki	Perempuan
N	13	15
Mean	20.69	20.27
Median	21.00	20.00
Std. Deviation	2.11	2.25
Minimum	17	16
Maximum	25	25

Sumber: Data Hasil penelitian 2026

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik laki-laki sedikit lebih tinggi dibandingkan peserta didik perempuan. Akan tetapi, perbedaan tersebut relatif kecil sehingga secara umum kedua kelompok menunjukkan tingkat motivasi belajar yang sama-sama tinggi setelah mengikuti pembelajaran.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai syarat pengujian parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Sig.
Pre-test Motivasi	0.226
Post-test Motivasi	0.183
Pre-test Hasil Belajar	0.098
Post-test Hasil Belajar	0.151

Sumber: Data Hasil penelitian 2026

Nilai signifikansi seluruh variabel lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Sig.
Motivasi Belajar	0.824	0.372
Hasil Belajar	1.136	0.291

Sumber: Data Hasil penelitian 2026

Nilai signifikansi pada kedua variabel lebih besar dari 0,05 sehingga varians data dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-test

Variabel	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar	4.286	12.573	27	0.000
Hasil Belajar	15.250	18.641	27	0.000

Sumber: Data Hasil penelitian 2026

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) pada kedua variabel. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar maupun hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Linge.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Linge. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, keberhasilan proses belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru menyampaikan materi, tetapi juga oleh kemampuannya menyediakan aktivitas yang sesuai dengan tingkat kesiapan, minat, dan kemampuan setiap peserta didik. Ketika peserta didik memperoleh kesempatan belajar yang sesuai dengan kapasitasnya, mereka cenderung menunjukkan rasa percaya diri yang lebih tinggi, berani mencoba setiap aktivitas, serta terlibat secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, pembelajaran berdiferensiasi berpijak pada prinsip bahwa setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang berbeda sehingga guru perlu menyesuaikan isi pembelajaran, proses, produk, maupun lingkungan belajar. Dalam pendidikan jasmani, penerapan pembelajaran berdiferensiasi menjadi semakin penting karena kemampuan motorik peserta didik berkembang pada tingkat yang tidak sama. Penyesuaian bentuk permainan, tingkat kesulitan tugas, maupun variasi aktivitas memungkinkan seluruh peserta didik mengikuti pembelajaran tanpa merasa tertinggal ataupun kehilangan tantangan. Keadaan tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif sehingga peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan mampu membangun keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, bekerja sama dengan teman, memecahkan masalah gerak, dan memperoleh umpan balik secara cepat. Aktivitas yang demikian

menjadikan proses pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai kewajiban, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Rasa senang selama mengikuti pembelajaran mendorong munculnya motivasi intrinsik yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam setiap aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Wiyarko dan Adhi (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *Game Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar karena aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Permainan membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep gerak sekaligus meningkatkan partisipasi selama pembelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang melalui aktivitas bermain lebih efektif dalam membangun motivasi sekaligus meningkatkan capaian belajar.

Selain itu, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan gerak sesuai dengan kemampuan masing-masing. Peserta didik yang memiliki kemampuan dasar rendah memperoleh aktivitas yang lebih sederhana sehingga mampu menguasai teknik secara bertahap, sedangkan peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi tetap memperoleh tantangan melalui variasi permainan yang lebih kompleks. Penyesuaian tersebut memungkinkan seluruh peserta didik mengalami perkembangan kemampuan tanpa mengalami tekanan selama proses belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh strategi guru dalam mengakomodasi keragaman karakteristik peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Saputri et al. (2026) yang mengembangkan model pembelajaran berdiferensiasi melalui *Sport Education Model* berbasis permainan invasi pada sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, partisipasi aktif, serta pencapaian kompetensi gerak. Kesamaan hasil tersebut mengindikasikan bahwa integrasi pembelajaran berdiferensiasi dengan aktivitas permainan merupakan strategi yang relevan untuk diterapkan dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar karena memberikan ruang kepada setiap peserta didik untuk berkembang sesuai potensinya.

Pembelajaran berbasis permainan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena peserta didik belajar melalui situasi yang menyerupai permainan

sebenarnya. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir, mengambil keputusan, bekerja sama, dan menerapkan keterampilan gerak secara terpadu. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar tidak hanya tercermin pada kemampuan melakukan teknik gerak, tetapi juga pada kemampuan memahami aturan permainan, berkomunikasi dengan teman satu kelompok, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan selama pembelajaran.

Penelitian Erfayliana et al. (2024) turut memperkuat hasil penelitian ini. Mereka melaporkan bahwa penggunaan modul pembelajaran berbasis *Picture Guessing Game* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media permainan memberikan rangsangan visual yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan lebih aktif mengikuti kegiatan belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan, baik dalam bentuk aktivitas fisik maupun media pembelajaran, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui proses interaksi yang terjadi selama pembelajaran. Peserta didik memperoleh kesempatan berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu ketika menyelesaikan aktivitas permainan. Interaksi tersebut memperluas kesempatan belajar karena peserta didik tidak hanya memperoleh informasi dari guru, tetapi juga melalui pengalaman bersama teman sebaya. Proses tersebut sejalan dengan pembelajaran kolaboratif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan.

Hasil tersebut didukung oleh penelitian Endrawan et al. (2023) yang menemukan bahwa model *Problem-Based Collaborative Learning* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran yang melibatkan kerja sama antarpeserta didik serta penyelesaian masalah nyata terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang memberikan ruang partisipasi aktif memiliki kontribusi yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran pendidikan jasmani.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Strategi ini mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan peserta didik sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif. Temuan penelitian ini memperkuat

teori pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani disarankan untuk menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan secara berkelanjutan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pendidikan jasmani peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Linge. Penerapan pembelajaran yang menyesuaikan karakteristik, kemampuan, dan kebutuhan peserta didik melalui aktivitas permainan mampu meningkatkan keterlibatan, antusiasme, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berbasis permainan merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik, sehingga layak diterapkan sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cocca, A., Verdugo, F. E., Ródenas Cuenca, L. T., & Cocca, M. (2020). Effect of a Game-Based Physical Education Program on Physical Fitness and Mental Health in Elementary School Children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17. <https://doi.org/10.3390/ijerph17134883>
- Endrawan, I., Aliriad, H., & Kunci, K. (2023). Problem-Based Collaborative Learning Model Improves Physical Education Learning Outcomes for Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.59758>
- Erfayliana, Y., Wijaya, C., K., Zakia, P., & Kusumawati, O. (2024). Picture Guessing Game -Based Learning Module as a means Improving Elementary School Physical Education Learning Outcomes. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*. <https://doi.org/10.33369/jk.v8i3.37144>
- Gaspar, V., Gil-Arias, A., Del Villar, F., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). How TGfU Influence on Students' Motivational Outcomes in Physical Education? A Study in Elementary School Context. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18. <https://doi.org/10.3390/ijerph18105407>
- Gil-Arias, A., Harvey, S., García-Herreros, F., González-Víllora, S., Práxedes, A., & Moreno, A. (2020). Effect of a hybrid teaching games for understanding/sport education unit on elementary students' self-determined motivation in physical education. *European Physical Education Review*, 27, 366 - 383. <https://doi.org/10.1177/1356336x20950174>

- Gustian, U., & Pranata, R. (2025). Game-Centered Approaches in Primary Physical Education: A Systematic Review of Implementation and Learning Outcomes. *Physical Education Theory and Methodology*. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2025.5.27>
- Ihwanto, N. (2021). Game Based Learning in Physical Education Sport and Health Subject. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. <https://doi.org/10.17509/tegar.v5i1.34905>
- iswadi. (2025). IMPLEMENTASI STRATEGI PUBLICITY BERBASIS PROYEK DALAM PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL SISWA SDIT MULTAZAM PAMEKASAN. *Jurnal Humaniora Pendidikan (JHP)*, 1(1), 26–33. <https://journal.aaj.web.id/index.php/jhp/article/view/79>
- Razali, R., Blegur, J., Ma'mun, A., Berliana, B., Mahendra, A., Juliantine, T., Lubis, A. E., Prasetyo, R., & Tlonaen, Z. (2024). Physical Education Teachers' Experiences in Promoting Life Skills using Differentiated Instruction. *Retos*. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.106167>
- Saputri, D., Hartono, M., & Setyawati, H. (2026). Development of a Differentiated Learning Model Through the Sport Education Model Invasion Game at an Elementary School. *Journal of Physical Education and Sports*. <https://doi.org/10.15294/jpes.v15i1.31356>
- Saputri, D., Hartono, M., & Setyawati, H. (2026). Development of a Differentiated Learning Model Through the Sport Education Model Invasion Game at an Elementary School. *Journal of Physical Education and Sports*. <https://doi.org/10.15294/jpes.v15i1.31356>
- Sotos-Martínez, V. J., Tortosa-Martínez, J., Baena-Morales, S., & Ferriz-Valero, A. (2023). Boosting Student's Motivation through Gamification in Physical Education. *Behavioral Sciences*, 13. <https://doi.org/10.3390/bs13020165>
- syahrianursaifi, & Is, Z. (2026). PENGARUH LATIHAN MULTIBALL TERHADAP KEMAMPUAN FOREHAND DRIVE ATLET TENIS MEJA DI CLUB PIMPONG ACEH BESAR. *Journal of Health and Recreation Physical Education (JHRPE)*, 1(1), 14–26. <https://journal.aaj.web.id/index.php/jhrpe/article/view/58>
- Wiyarko, W., & Adhi, B. P. (2025). Enhancing Physical Education Learning Outcomes Through Game Based Learning Approach in Primary Schools. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*. <https://doi.org/10.58740/juwara.v5i1.495>