ISSN : 2527-9580 (print)
ISSN : 2579-7662 (online)

Jendela Olahraga
Volume 11, No. 3, Juli 2026, pp. 486-497
DOI: https://doi.org/10.26877/jo.v11i3.1105

Pengembangan dan Uji Efektivitas Media Board Game dan Kartu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PJOK Siswa Sekolah Dasar

Agusti Nurul Afifah [a,1,*], Ibnu Fatkhu Royana [a,2], Fajar Ari Widiyatmoko [a,3]

[a] Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
[1] agustiafifah2808@gmail.com*; [2] ibnufatkhuroyana@upgris.ac.id; [3] fajr810@gmail.com
* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history
Received 2026-07-22
Revised 2026-08-07
Accepted 2026-08-08

Keywords

Learning media
Board game
Motivation
Physical education
Elementary school

ABSTRACT

Learning motivation is a key factor determining student engagement and success in the learning process. One thing that can hinder the students engagement process is their low learning motivation. There is a need to use interactive and engaging learning media during the learning process to support students' level of learning motivation. The purpose of this study is to measure whether the use of *board game* and smart card learning media can increase the learning motivation of elementary school students. This study used the research and development (R&D) method with the ADDIE model comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through expert validation questionnaires, media and material feasibility questionnaires, as well as student learning motivation questionnaires in small-scale and large-scale trials. The result show that the *board game* and smart card learning media obtained a feasible category for use, with a media expert percentage of 96% and material expert 95%, small-scale trial 79,4% and large-scale trial 83,85%, based on the assessment of media and material experts and the positive responses given. The analysis also shows that the *board game* and smart card learning media have a positive impact on increasing students' learning motivation in PJOK learning, with a significance value of 0,000 ($p<0,05$), so it can be concluded that the use of *board game* and smart card learning media has an effect on increasing students' learning motivation.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

Kata kunci
Media pembelajaran
Board game
Motivasi
Pendidikan jasmani
Sekolah dasar

Abstrak

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keterlibatan dan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat menghambat proses keterlibatan siswa adalah rendahnya motivasi belajar mereka. Perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif selama proses pembelajaran untuk mendukung Tingkat motivasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur apakah penggunaan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket kelayakan media dan materi juga angket motivasi belajar siswa pada tahap uji coba skala kecil dan besar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* dan kartu pintar mendapatkan kategori layak untuk digunakan dengan persentase ahli media 96% dan ahli materi 95%, uji skala kecil 79,4% dan uji skala besar 83,85%. Berdasarkan penilaian ahli media dan materi serta respon positif yang diberikan. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *board game* dan kartu pintar memberikan dampak positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ($p<0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar memberikan pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi CC–BY-SA

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah bagian pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani terfokus pada aspek kebugaran jasmani, dan kemampuan motorik. Pembelajaran di sekolah adalah tujuan dari pendidikan jasmani supaya siswa diberikan kesempatan untuk merasakan bagaimana pentingnya pengalaman belajar (Akbar Syafruddin et al., 2022). dalam pembelajaran PJOK disekolah dasar mengajarkan tentang semua keterampilan aktivitas gerak dasar. Contohnya, strategi permainan, sportivitas, jujur, kerjasama, dan juga disiplin. Bukan hanya menggunakan metode konvensional saja tetapi berbagai bentuk aktivitas gerak yang dilakukan dengan permainan supaya siswa merasa terlibat selama proses pembelajaran (Rosmi, 2016). pembelajaran PJOK di sekolah dasar bukan hanya tentang aktivitas gerak saja tetapi juga harus menggunakan unsur permainan supaya terasa menyenangkan (Apriliyanto et al., 2021).

Pada siswa sekolah dasar mereka akan lebih menyukai olahraga yang menggunakan unsur permainan, olahraga menggunakan permainan akan membuat mereka lebih termotivasi.. Proses pembelajaran yang terlalu monoton dapat membuat siswa tidak tertarik sehingga menyebabkan motivasi belajar mereka rendah. Motivasi belajar yang rendah adalah hal yang sering dihadapi selama proses pembelajaran (Mubarak et al., 2025). salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar mereka adalah motivasi belajar mereka selama proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, motivasi bukan hanya secara akademik saja, tetapi tentang bagaimana siswa dapat meningkatkan keterampilan mereka dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Purnomo et al., 2025). salah satu komponen penting dalam pembelajaran PJOK adalah bagaimana siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk belajar. Mereka akan bersemangat, aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran jika mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi. Metode pembelajaran juga memiliki pengaruh untuk membuat suasana belajar lebih aktif, salah satu metode yang sering digunakan untuk meningkatkan motivasi mereka adalah dengan pendekatan permainan karena sesuai dengan usia mereka (Setyawan et al., 2025).

Beberapa faktor juga dapat menjadi pengaruh rendahnya motivasi belajar mereka baik dari faktor internal maupun eksternal. Kurangnya penggunaan media yang yang sesuai dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung juga menjadi pengaruh rendahnya motivasi belajar siswa (Qodariyah et al., 2024). metode konvensional selama pembelajaran hanya akan membuat siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Karena hanya akan membuat siswa jarang terlibat sehingga menyebabkan

terbatasnya potensi belajar mereka untuk meningkatkan keterampilan,kreativitas dan menyelesaikan masalah secara berkelompok. Penggunaan metode pembelajaran secara konvensional ini yang menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah (Depita, 2024). rendahnya motivasi mereka juga dapat disebabkan dengan guru yang lebih mendominasi selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa hanya dianggap sebagai penerima materi saja dan tidak diajak untuk terlibat selama proses pembelajaran sehingga mereka akan cepat bosan dan tidak mendengarkan materi yang dijelaskan (Rismawati et al., 2020).

Penggunaan media pembeljaran adalah salah satu bentuk penyampain materi dalam proses pembelajaran. Pada zaman ini kemajuan teknologi memiliki dampak yang signifikan. Siswa akan terasa terbantu untuk menerima materi dengan menggunakan media pembelajaran (Royana et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat memantau proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif.dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah mengingat materi yang diajarkan selama proses pembelajaran (Sakti et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu Solusi untuk meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan siswa selama melakukan proses pembelajaran (Nugraha et al., 2025). Media yang digunakan juga harus sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan membuat mereka merasa bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung (Putra et al., 2025). Dalam pendidikan penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan., karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan berbagai media yang telah ada dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran (Royana et al., 2024).

Media kartu yang dimodifikasi dengan diberikan QR-code dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan isi materi, pemberian soal dan berisi tantangan berupa gambar. Dengan Media kartu ini siswa sudah belajar mengembangkan literasi digital (Wulandari, 2020). Dengan penggunaan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami konsep pembelajaran secara langsung. Dalam media pembelajaran ini siswa diajarkan untuk bekerja sama dalam tim dan bersikap suportif selama permainan berlangsung (Amaliyah, 2018).

Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan melalui angket yang diberikan kepada 30 siswa, diperoleh rata rata skor 86,06 yang berada pada kategori sedang.hasil ini menunjukkan Minat dan dorongan internal siswa masih belum mencapai kategori tinggi. Siswa sebenarnya merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran tetapi motivasi mereka kurang untuk mendorong mereka terlibat selama proses pembelajaran.

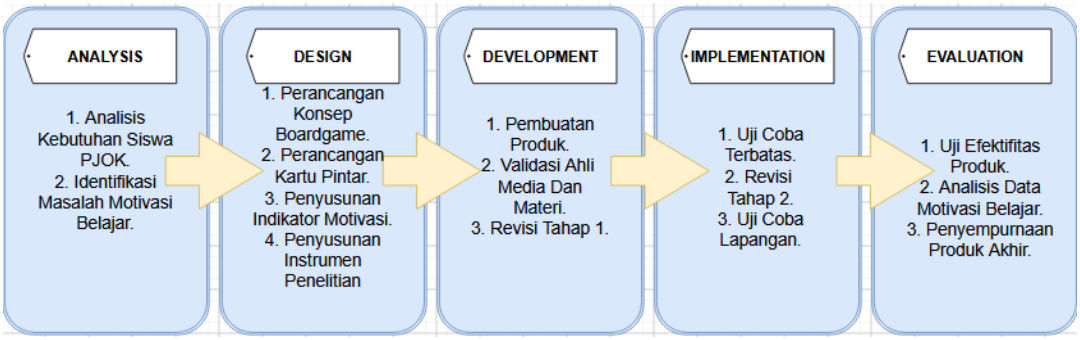
Meskipun media berbasis permainan telah banyak dikembangkan, Sebagian besar penelitian masih berfokus pada kelayakan produk atau hasil belajar kognitif. Penelitian yang menggabungkan

board game dan kartu pintar untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar terhadap motivasi belajar siswa masih relatif terbatas, khususnya dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK dengan menggunakan media pembelajaran board game dan kartu pintar. Pengembangan media pembelajaran ini mengintegrasikan aktivitas gerak dengan permainan dalam proses pembelajaran PJOK. Berbeda dengan media board game yang hanya berisi soal, media ini menggunakan dua kartu yaitu kartu soal yang berisi pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam materi senam berirama dan kartu pintar yang berisi QR-code yang ketika di pindai akan menampilkan gambar tantangan fisik yang harus dilakukan siswa seperti push-up, lompat katak, plank dan banyak lainnya. Integrasi aktivitas gerak yang dilakukan adalah melalui aktivitas permainan, perwakilan kelompok akan melempar dadu, dan perwakilan siswa akan berjalan sesuai dengan dadu yang didapat. Apabila berhenti pada salah satu kotak yang berisi kartu soal maupun kartu pintar mereka harus menjawab soal atau melakukan tantangan fisik sesuai dengan kartu yang didapatkan. Aktivitas gerak dilakukan di alur permainan, bukan dilakukan secara terpisah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan oengembangan (Research & Development / R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh (Robert Mariabe Branch, 2009). model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam mengembangkan produk pembelajaran, meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1. Langkah Langkah penelitian menurut Branch (2009)

- Analysis : Tahap ini dilakukan untuk mengetahui permasalah apa yang terjadi di lapangan. Hasil pada tahap ini akan digunakan untuk merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- Design : proses perancangan media pembelajaran, merancang konsep *board game* dan menyusun kartu soal dan kartu pintar yang sesuai dengan materi serta menyusun instrumen penelitian yang

digunakan untuk pengumpulan data.

- Development : pembuatan media dengan konsep yang sudah dirancang. Proses validasi ahli materi dan media untuk menentukan kelayakan produk. Hasil dari validasi akan digunakan untuk perbaikan produk.
- Implementation : uji coba media dilakukan melalui 2 tahap yaitu uji skala kecil dan uji skala besar. Siswa akan menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui apakah media efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Evaluation : tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar. Hasil evaluasi digunakan untuk penyempurnaan produk.

Penelitian ini menggunakan Teknik purposive sampling yang dilaksanakan di sekolah dasar berdasarkan hasil observasi dan survey awal motivasi belajar yang telah dilakukan. Pemilihan sekolah berdasarkan temuan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK masih perlu ditingkatkan. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V karena sesuai dengan karakteristik dan materi yang menjadi fokus penelitian.

Implementasi media akan dilakukan dengan dua kali pertemuan dengan durasi 2 x 35 menit. Pertemuan pertama siswa akan diberi angket motivasi belajar sebagai pretest sebelum dilakukan penggunaan media dan penjelasan materi PJOK senam berirama serta aturan permainan menggunakan *board game*. Pertemuan kedua siswa akan melakukan proses pembelajaran menggunakan media board game dan kartu pintar dengan mengikuti alur permainan yang telah dijelaskan, setelah proses pembelajaran selesai siswa akan diberikan angket motivasi sebagai posttest untuk melihat perubahan motivasi belajar setelah penggunaan media.

Media pembelajaran board game dan kartu pintar, memiliki ukuran papan permainan 2,5 x 2,5 meter dengan jumlah 100 petak permainan dengan 20 petak permainan diantaranya berisi petak dengan berisikan kartu soal dan kartu pintar. Untuk kartu soal berjumlah 23 kartu dan untuk kartu pintar 14 kartu. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan jumlah 5-6 siswa setiap kelompok. Setiap kelompok menunjuk satu orang sebagai perwakilan dari kelompok untuk berdiri di papan permainan. Perwakilan kelompok yang berada di papan permainan akan berjalan sesuai dengan angka pada dadu. Jika perwakilan kelompok berhenti pada petak kartu soal atau kartu pintar, kelompok akan melakukan tantangan pada kartu pintar atau menjawab soal jika mendapat kartu soal. Permainan dilakukan dengan durasi kurang lebih 30-40 menit sesuai dengan perwakilan kelompok yang paling cepat mencapai petak ke 100.

Aktivitas fisik yang dilakukan selama permainan berlangsung melibatkan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Permainan akan selesai jika salah satu perwakilan kelompok yang berdiri

di papan permainan mencapai petak ke 100. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran sebagai fasilitator atau pemberi arahan agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan aktivitas yang sesuai untuk siswa sekolah dasar serta penyediaan ruang gerak yang aman dan pengawasan dari guru merupakan aspek keselamatan yang diperhatikan selama melakukan permainan.

Untuk mengukur Tingkat motivasi belajar siswa instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan menggunakan skala likert. Instrumen yang digunakan dikembangkan oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran PJOK. Angket yang digunakan terdiri beberapa butir pertanyaan yang mencakup aspek motivasi belajar siswa. Untuk melihat apakah instrumen yang digunakan valid dan layak maka akan dilakukan uji validitas isi melalui expert judgment dengan melibatkan dosen ahli dan guru PJOK Sebagai validator. Validasi dilakukan untuk menilai apakah setiap butir pertanyaan, kejelasan Bahasa serta keterbacaan instrumen sesuai. Berdasarkan hasil validasi, instrumen motivasi belajar dinyatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

Kelayakan produk dinilai melalui 2 validator yang dipilih : satu ahli media pembelajaran dan satu ahli materi pembelajaran PJOK, untuk uji coba produk dilakukan dengan dua tahap yaitu uji skala kecil dengan 10 siswa dan uji skala besar dengan 20 siswa. Setelah produk sudah dinyatakan layak, dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui pengaruh media terhadap motivasi belajar yang melibatkan 30 siswa kelas V sekolah dasar. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V pada sekolah dasar yang menjadi lokasi penelitian.penelitian dilakukan pada sekolah dasar di Kecamatan Kedungjati, Kabupaten Grobogan.pemilihan subjek berdasarkan hasil observasi dan survei awal yang telah dilakukan yaitu 30 siswa kelas V sekolah dasar.



Gambar 2. Media pembelajaran

Untuk mengevaluasi kelayakan media dan materi pada media pembelajaran *board game* dan kartu pintar, digunakan angket penilaian yang diberikan kepada ahli media dan materi menggunakan

skala lingkert 4 poin (1= kurang baik hingga 4= sangat baik). Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk rumus yang diguankan adalah:

$$Persentase = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} X\ 100\%$$

Hasil dari persentase akan dikategorikan dengan hasil kelayakan yang digunakan dalam penelitian ini yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. kriteria kelayakan

Assessment Percentage	Interpretation
76-100%	Highly Feasible
50-75%	Feasible
26-50%	Sufficient
<26%	Infeasible

(Suharsimi Arikunto,2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh 2 validator menunjukkan bahwa media layak digunakan setelah mendapatkan beberapa masukan dan melakukan revisi. Dari ahli media yang awalnya dari 50% meningkat menjadi 96% terdapat peningkatan sebesar 46% setelah dilakukan revisi sedangkan dari ahli materi yang awalnya 93% meningkat menjadi 95% dengan skor peningkatan sebesar 2% setelah dilakukan revisi. Catatan yang diberikan adalah penyempurnaan tata tulis pada buku pedoman dan penambahan Langkah Langkah Gerakan. Dengan hasil ini media memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

Ahli	Tahap 1	Tahap 2	Peningkatan	Revisi
Media	50%	96%	46%	Media dapat digunakan setelah dilakukan perbaikan tata tulis pada buku pedoman
Materi	93%	95%	2%	Penambahan materi langkah gerakan

Hasil uji coba lapangan yang meliputi uji skala kecil dan uji skala besar. Hasil uji skala kecil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 79,4 yang masuk pada kategori sangat layak. Dari uji skala kecil di dapatkan beberapa masukan dari siswa untuk menambah variasi tantangan dalam permainan. Setelah dilakukan revisi, media akan diujikan dengan skala besar. Hasil uji skala besar menunjukkan

kategori 83,85% yang juga masuk dalam kategori sangat layak. hasil ini menunjukkan bahwa media dapat dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil	Persentase	Kategori	Catatan
Uji skala kecil	79,4%	Sangat layak	Penambahan variasi tantangan dalam permainan perlu ditambah
Uji skala besar	83,85%	Sangat layak	Media mudah digunakan dan dilakukan penyempurnaan pada desain

Hasil dari *Descriptive Statistic* dengan jumlah responden 30 siswa. Terdapat peningkatan rata rata dari pre test ke post test, yaitu dengan skor 87,10 meningkat menjadi 122,77. Dengan hasil ini dapat dinyatakan terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar.

Tabel 4. Hasil *Descriptive Statistic*

	N	**Minimum**	**Maximum**	**Mean**	**Std. Deviation**
pretest	30	62	119	87.10	13.647
posttest	30	98	145	122.77	13.250
Valid N (listwise)	30				

Hasil uji normalitas yang menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai yang signifikan yaitu pre-test 0,624 sedangkan post-test 0,123. Kedua nilai menunjukkan lebih besar dari 0,05 jadi dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Prettest	.094	30	.200*	.973	30	.624
Posttest	.163	30	.041	.945	30	.123

Untuk melihat apakah terdapat pengaruh setelah menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dilakukan uji paired sample t-test. Berdasarkan hasil diperoleh nilai yang signifikan sebesar 0,000 ($p<0,05$), yang dapat dikatakan terdapat perbedaan antara hasil pretest dan posttest.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-posttest	-35.667	16.007	2.922	-41.644	-29.689	-12.204	29	.000

Pembahasan

Hasil dari validasi ahli media dan materi menunjukkan media sudah dikatakan sangat layak sesudah dilakukan revisi , dengan persentase ahli media 96% dan ahli materi 95%. Uji coba lapangan melalui 2 tahap yaitu uji skala kecil dan uji skala besar juga sudah dilakukan dengan memperoleh hasil uji skala kecil 79,4 dan uji skala besar 83,85. Uji efektivitas dengan 30 siswa menunjukkan nilai yang signifikan yaitu 0.000 ($p<0,05$) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah penggunaan media.

Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *board game* dan kartu pintar adalah bentuk meningkatnya motivasi belajar mereka. Karena selama proses pembelajaran mereka tidak hanya menerima materi saja tetapi mereka terlibat secara aktif untuk berdiskusi dan bekerjasama secara kelompok dalam menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan. Proses pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik mereka juga menjadi hal yang mempengaruhi tingkat motivasi belajar mereka.

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran board game dan kartu pintar dapat dijelaskan melalui self-Determination (SDT). Media yang digunakan menciptakan pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif melalui kegiatan permainan, menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan serta banyaknya interaksi dengan siswa lain. Berbagai aktivitas selama permainan berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan *autonomy* yang melibatkan siswa dan tanggungjawab selama proses pembelajaran, *competence* yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal atau tantangan, serta relatedness yang dapat dilihat melalui kerja sama dan interaksi sosial di setiap kelompoknya.

Penelitian terbaru oleh Assa'adah & Hamidaturrohmah (2026) menyatakan bahwa media pembelajaran *board game* memberikan dampak nyata, media berbasis permainan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta tidak monoton. Pembelajaran menggunakan permainan membuat siswa lebih antusias, serta terlibat secara langsung selama proses

pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh penelitian Refiyan & Rusdini (2026) penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan motivasi belajar mereka karena melibatkan berbagai kegiatan seperti diskusi, kerja sama, serta pengambilan keputusan secara berkelompok.

Penelitian ini juga dilakukan evaluasi untuk menilai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh 2 ahli dan uji coba lapangan yaitu uji skala kecil dan uji skala besar. Hasil yang didapatkan adalah media layak untuk digunakan dan mendapatkan respon positif dari siswa. Berbagai saran dan masukan yang telah diterima selama tahap evaluasi dimanfaatkan untuk penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah responden yang lebih luas agar efektivitas media dapat diuji pada kondisi yang lebih beragam. Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *board game* dan kartu pintar pada proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur. Hasil validasi menunjukkan media yang digunakan sudah memenuhi kriteria kelayakan untuk siap digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil uji coba lapangan yang dilakukan dengan dua tahap uji skala kecil dan uji skala besar menunjukkan media yang diterapkan mendapatkan respon yang positif dari siswa. Penggunaan media diikuti peningkatan skor motivasi belajar siswa. Pengembangan media dapat diterapkan pada materi PJOK yang lain atau pada jenjang yang berbeda untuk menguji konsistensi efektivitas media dalam konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar Syafruddin, M., Sahrul Jahrir, A., & Yusuf, A. (2022). Peran pendidikan jasmani dan olahraga dalam pembentukan karakter bangsa. *Jurnal Ilmiah stok Bina Guna Medan*, *10*(2), 73–83. https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/692

Amaliyah, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, *4*(2). https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314

Apriliyanto, M. A., Royana, I. F., & Pratama, D. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola Berbasis Android Keywords: Android Multimedia Basic Techniques of Football. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, *1*(1), 34–44. https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.145

Assa'adah, M. Z., & Hamidaturrohmah. (2026). Efektivitas E Board Game Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Murid Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 7*(1), 89-

98. https://doi.org/10.56842/pendikdas.v7i1.1113

Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, *3*(1), 55–64. https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516

Mubarak, J. A., Mardiyanto, A., Purnomo, I., & Firmansyah, M. Y. (2025). *Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Pendekatan Bermain Pada Pelajaran PJOK Kelas III: Penelitian. Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan, 3*(4), 686–691. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.428

Nugraha, R., Salman, S., Hidayat, I. I., Kurniawan, T., & Rusdiana, A. A. M. (2025). Pengaruh Media Latihan Audio Visual Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Lay-Up Basket pada Ekstrakurikuler Basket. *Jendela Olahraga*, *10*(3), 363–373. https://doi.org/10.26877/jo.v10i3.23687

Purnomo, K. D., Rizal, R. M., & Rohendi, A. (2025). Peran Guru PJOK dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, *6*(1), 636–642. https://doi.org/10.37742/jmpo.v6i1.140

Putra, M. L. I., Suharti, & Muhyi, M. (2025). Pengembangan Board Game Jumanji Physical Fitness sebagai Inovasi Pembelajaran PJOK. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, *10*(2), 269–273. https://doi.org/10.36526/kejaora.v10i2.6260

Qodariyah, N. A., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Nurul Iman: Studi Penelitian Kualitatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *5*(1), 24–36. https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1701

Refiyan, T. P., & Rusdini, S. E. (2026). Implementasi Board Game " Climate Race " sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Menguatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa SMPN 12 Semarang. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 9*(2), 617-630. https://doi.org/10.30605/jsgp.9.2.2026.8161

Rismawati, M., & Khairiati, E., (2020). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. J-PiMat: *Jurnal Pendidikan Matematika, 2*(2). https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.860

Sakti, H. G., & Kartiani, B. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, *11*(1), 116–121. https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791

Robert Mariabe Branch. (2009). Instructional Design*: The ADDIE Apporoach*. Springer.

Rosmi, Y. F. (2016). Pendidikan Jasmani Dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Wahana*, *66*(1), 55–61. https://doi.org/10.36456/wahana.v66i1.482

Royana, I. F., Baihaqi, I. M., & Pradipta, G. D. (2024). "My Volleyball" Android -based Volleyball Learning Media for High School Students. *International conference on digital education and social science (ICDESS) 2024 December 2024*, 191–199. 10.55506/icdess.v2i1.66

Royana, I. F., Jumawan, D. W., Bertika, K. P., Kresnapati, P., Herlambang, T., Donny, A. F., Nurdin,

W. M. I., Danang, A. S., Utvi, H. Z., & Bintoro, Y. D. (2023). "My Javelin Throw" Android-based Javelin Throw Learning Application. *Advance Sustainable Science, Engineering and Technology*, *5*(1). https://doi.org/10.26877/asset.v5i1.16849

Setyawan, I., Muhammad, H. N., Hidayat, T., & Ridwan, M. (2025). Dampak Integrasi Permainan Tradisional Pada Motivasi Belajar Siswa Pjok Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, *12*(1), 80–91. https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v12i1.3259

Suharsimi Arikunto. (2017). pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program (S. Arikunto Ed). Pustaka pelajar

Wulandari, D. & S. I. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3(2), 524–532. 10.31004/basicedu.v6i4.3258