

PENGARUH PENERAPAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK PADA PESERTA DIDIK KELAS I DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANJAR JAWA (TEMA 3 : KEGIATANKU SUBTEMA 2 : KEGIATAN SIANG HARI)

Oleh
I Made Oges Raditya, NIM 181601098
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan salah satu acuan berhasil atau tidaknya dari proses pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar PJOK. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Banjar Jawa. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik SDN 3 Banjar Jawa kelas 1 yang terbagi dalam tiga kelas yaitu kelas 1A, 1B, dan 1C. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelas 1C yang berjumlah 37 orang. Alasan menggunakan sampel dari kelas 1C adalah dikarenakan jumlah anak laki-laki dan perempuan hampir sama rata dan juga keterbatasan waktu sehingga peneliti hanya memilih satu dari tiga kelas 1 yang ada di SDN Negeri 3 Banjar Jawa. Hasil dari penelitian ini yaitu didapatkan nilai signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ pada kelompok data pengetahuan dan keterampilan. Maka dapat ditarik kesimpulan jika terdapat pengaruh modul pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1 SD Negeri 3 Banjar Jawa. Disarankan kepada guru PJOK dapat menerapkan modul pembelajaran berbasis permainan karena terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PJOK pada peserta didik.

Kata-kata kunci : *Modul Pembelajaran, Permainan, PJOK, Hasil Belajar.*

**THE EFFECT OF THE APPLICATION OF GAME-BASED
LEARNING MODULE ON THE LEARNING OUTCOMES OF PJOK
ON CLASS I STUDENTS IN STATE 3 ELEMENTARY SCHOOL,
BANJAR JAVA (THEME 3: MY ACTIVITIES SUBTEMA 2: DAY
ACTIVITIES)**

**By
I Made Oges Raditya, NIM 181601098
Health and Recreation Physical Education Study Program**

ABSTRACT

Learning outcomes are one of the references to the success or failure of the learning process carried out. This study aims to determine the effect of implementing game-based learning modules on PJOK learning outcomes. This research was conducted at the State Elementary School 3 Banjar Jawa. The population of this research is all students of SDN 3 Banjar Jawa grade 1 which is divided into three classes, namely class 1A, 1B, and 1C. The samples taken in this study were all 37 students from class 1C. The reason for using a sample from class 1C is because the number of boys and girls is almost equal and also time constraints so that researchers only choose one of three grade 1 in SDN Negeri 3 Banjar Jawa. The results of this study were obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ in the knowledge and skills data group. So it can be concluded if there is an influence of game-based learning modules on the learning outcomes of first grade students of SD Negeri 3 Banjar Jawa. It is recommended that PJOK teachers can apply game-based learning modules because they have been shown to have a significant effect on PJOK learning outcomes for students.

Keywords: Learning Module, Games, PJOK, Learning Outcomes.